

嘉義縣蒜頭國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	四年級	年級課程 主題名稱	科技好好玩(二)	課程 設計者	林如洋	總節數 /學期 (上/下)	20/下學期
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他						
學校 願景	健康 關懷 合作 創新		與學校願景呼 應之說明	希望蒜頭的孩子們， 能以身心 <b>健康</b> 為基礎， 在 <b>合作</b> 的環境中學習， 透過閱讀、藝術人文與科技的 <b>創新</b> 思考， 培養 <b>關懷</b> 的世界人生觀			
總綱 核心素 養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過 體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養， 並理解各類媒體內容的意義與影 響。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互 動，並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	1. 藉由課程，培養學生具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐 處理日常生活問題。 2. 培養學生具備科技與資訊應用的基本素養。 3. 指導學生理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。			

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學活動(學習活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(3)週	網路世界任遨遊	1. 資訊/資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 2. 資訊/資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。	網路倫理及使用習慣規範，建立良好的使用態度及習慣 資議 H-II -1 健康數位習慣的介紹 資議 H-III -1 健康數位習慣的實踐	1. 適切使用科技產品的時機規範，正確認知網路沉迷帶來的負面影響。 2. 建立良好的使用時間規劃與保持正確的姿勢習慣，認知到用眼過度與盡是的關聯性。 3. 正確使用科技產品，建立正確的行為習慣。 4. 認識網路霸凌與法律觀念的建立。	1. 能正確說出不好習慣帶來的負面影響。 2. 能了解並實踐正確的網路使用態度。 3. 能訂定網路使用時間，並督促自己遵行規範。 4. 能辨認網路霸凌的行為，並且了解相關的法律規範。	認識網路倫理與避免網路沉迷： 1. 透過影片介紹建立學生正確的網路使用觀念與習慣。 2. 分組討論出適合自己的使用習慣並與他組分享觀摩。 3. 透過影片認識網路霸凌及相關的法律責任。 4. 分組討論說出遇到網路霸凌時要如何因應。	網路倫理與網路沉迷介紹	3
第(4)週 - 第(10)週	音樂與程式設計的相見歡	1. 資訊/資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 2. 資訊/資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的方法。	Scratch 程式設計 資議 p-II -1 程式設計工具的介紹與體驗	1. 認識 Scratch 擴展工具與了解 2. 音階語音長拍子的認識 3. 認識鋼琴 C 大調的三和絃樂譜 C、G、F。 4. 搭配小星星樂曲編寫完整曲目。	1. 編寫正確的音階拍長，設計並聆聽至少三種不同樂器發出的音色。 2. 編寫出正確的 C、G、F 和弦樂音。 3. 完成單色音階的小星星樂曲並搭配和弦組成整首樂曲。 4. 分組演示並分享自己的作品。	1. 介紹音階與拍長，並編寫第一小節小星星樂曲。 2. 配合節奏樂器編寫第一寫節伴奏。 3. 利用 C 和弦編寫第一小節伴奏。 4. 將上面三步驟結合成完整地一小節並聆聽。 5. 完成其餘小節的程式設計活動，完成之後分享並聆聽。	小星星樂譜、我的程式大冒險	7
第(11)週 - 第(15)週	認識程式設計的動畫遊戲	1. 資訊/資議 t-II-2 體驗資訊系統解決問題的過程。 2. 資訊/資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。	Scratch 程式設計 資議 T-II -1 資料處理軟體的基本操作	1. 認識程式中分身的使用 2. 程式初始狀態的設定 3. 程式廣播 4. 完成自己的動畫遊戲並與同學分享。	1. 能正確知道那些角色需要建立分身，並做出正確的程式編寫。 2. 了解初始狀態的意義，正確使用初始狀態設定設定。	1. 認識分身功能設定，並示範練習，帶領學生實際操作，以此練習角色分身設計。 2. 說明初始狀態設定對程式設計的意義，並練習初始設定。 3. 編寫出正確的程式設計並能實	我的程式大冒險	5

					3. 正確使用廣播功能呼叫附隨程式，完成自己的遊戲程式設計，並上傳 Scratch 網站分享。	際運行。 4. 分享屬於自己的程式設計。		
第(16)週 - 第(20)週	認識程式設計的繪圖遊戲	1. 資訊/資議 t-II-2 體驗資訊系統解決問題的過程。 2. 資訊/資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。	Scratch 程式設計 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作	1. 了解程式當中的繪圖功能，並劃出線段。 2. 利用不同的角度設計畫出三角形與正方形，並認識三角形的內角及正方形的內角。 3. 利用不同的角度變化，畫出不同形狀的正多邊形。 4. 完成自己的多邊形作業並與同學分享。	1. 學生能正確畫出要求特定長度的線段。 2. 正確使用轉彎的角度畫出正三角形、正方形及圓形。 3. 完成自己的正多邊形程式設計，並上傳 Scratch 網站分享。	1. 說明 Scratch 中繪圖功能的操作方式及使用的時機。示範特定長度的線條程式編寫方式。 2. 利用角度的變化畫出不同形狀的正多邊形。 3. 編寫正確的程式設計並畫出圓形。 4. 分享屬於自己的程式設計。	我的程式大冒險	5

教材來源  選用教材 ( )  自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)

本主題是否融入資訊科技教學內容  
 無 融入資訊科技教學內容  
 有 融入資訊科技教學內容 共( 20 )節 (以連結資訊科技議題為主)

特教需求  
 學生  
 課程調整

※身心障礙類學生:  無  有-智能障礙( )人、學習障礙( )人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、( /人數)

※資賦優異學生:  無  有- (自行填入類型/人數, 如一般智能資優優異 2 人)

※課程調整建議(特教老師填寫):

1.  
2.

電子檔打字即可 書面資料需簽名

特教老師簽名:  
普教老師簽名: 林如洋

\*各校可視需求自行增減表格

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週3節，共開社區文化課程1節、社團1節、世界好好玩1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。